Nov 30, 17 23:54	MasterMind.as		Page 1/18
	>> >> >> >> >>		
;:::::::::::::::::::::::::::::::::::::			
;======; ; INTERRUP	===== COES		
;=====================================	=====	WORD WORD WORD	ORIG FE01h INT1;\ INT2;\ INT3;\
; > Butoes 1 a 6 para o valor INTR_4 INTR_5 INTR_6	da jogada	WORD WORD WORD	INT4 ; / INT5 ; / INT6 ;/
INTR_A A para iniciar a jogada		WORD	ORIG FEOAh INTA ; ==> Botao
INT15 zador		WORD	ORIG FE0Fh INTFF ; Tempori
;=====================================	===== A <i>YS</i> ======		
DSP4 DSP3 DSP2 DSP1		EQU EQU EQU	FFF0h FFF1h FFF2h FFF3h
;=======;;; ;=========================	 LCD 	EQU	FFF5h
HCD_HOCKEVE		<u> </u>	111 011

Nov 30, 17 23:54	Mas	sterMin	d.as		F	Page 2/18
LCD_CURSOR				EQU	FFF4h	
;	MASCAR					
;				<b>EOU</b> 100		101101
Mascara Mascara da Chave Aleatoria				FQU 100	00000000	; dollor
INT_MASK_ADDR			EQU			FFFAh
<i>'</i> –						
; > Mascara d	las Inte	rrupcoes		EOU	1000010	001111110
b; /				_		
;=======; Valor inicial da pilha						
;=========						
SP_INICIO				EQU		FDFFh
;=========						
; Temporizador						
;=====================================	======			EQU		FFF6h
CTRL_TEMP	7011	DDD01		EQU		FFF7h
LEDS ;====================================		FFF8h ======				
; Ferramentas para escrev	er na J	anela Tex	xto			
INICIA_CURSOR			EQU		FFFFh	
IO_CURSOR IO_ESCREVE				EQU EQU		FFFCh FFFEh
EOT				EQU	<b>'</b> @'	
;=====================================						
;=========				00041		
POSICAO_LCD1 POSICAO_LCD2			EQU EQU	8001h 8015h		
POSICAO_LCD3		EQU	<b>EQU</b> 0005h	8012h		
POSICAO_NUM_TENTATIVA POSICAO_CODIGO_JOGADOR		EQU	0005h 0016h			
POSICAO_RESULTADO POSICAO_TITULO			EQU EQU		0023h 040Ah	
POSICAO_PRIMA_PARA_COMECAR		EQU	_	0916h	0 101111	
POSICAO_VITORIA POSICAO_DERROTA			EQU EQU	0738h 0733h		
POSICAO_PRIMA_PARA_RECOMECAR1		0933h	_			
POSICAO_PRIMA_PARA_RECOMECAR2 POSICAO_COPYRIGHT	EQU	0A3Ah	EQU		150Dh	
POSICAO_TABELA POSICAO_APAGAR_JANELA		EQU	<b>EQU</b> 0000h	0003h		
		-20	500011			
;						
; STRINGS ;====================================						
					ORIG	
Frase_LCD1 , EOT				STR	'MELHOR	JOGADA:'
Frase_LCD2				STR	'TENTAT	IVAS', EO

Nov 30, 17 23:54			Mas	sterMind	l.as			Page 3/18
T Mastermind1						STR	,	
				', EOT			_	
Mastermind2   /// _	_/ _ \/	/ /	_/  / /	_ \', EO	T	STR	,	/  / / _
Mastermind3  _\ \ ///_/						STR	,	/ /  / /
Mastermind4 // //						STR	,	/_/ /_/_/  _
COMECAR			_/ \_/	_/ , EO	. 1	STR	' P	rima o interru
ptor IA para co COPYRIGHT	•					STR	′ <	< TIAGO PIRES
N89544 >>   FIM_DO_JOGO_MAU		AO LEAL	N89486 >	>>', EOT	STR	'PERDES	STE.	TENTA OUTRA V
EZ', EOT FIM_DO_JOGO_BOM					STR		•	GANHASTE', EO
Τ					311			·
TRY_AGAIN novo jogo', EO	Т					STR	' P.	ara comecar um
TRY_AGAIN2 ESTRUTURA_TABEL	Α				STR	STR	<b>'</b> p	rima IA', EOT
   TENTATIVA_1	',	EOT			STR		iva	1', EOT
TENTATIVA_2 TENTATIVA 3					STR STR	'Tentat	iva	2', EOT
TENTATIVA_4					STR	'Tentat	iva	3', EOT 4', EOT
TENTATIVA_5 TENTATIVA 6					STR STR	'Tentat	iva	5', EOT
TENTATIVA_7					STR	'Tentat	iva	6', EOT 7', EOT
TENTATIVA_8					STR	'Tentat	iva	8', EOT
TENTATIVA_9 TENTATIVA_10					STR STR	'Tentat	:iva	9', EOT 10', EOT
TENTATIVA_11					STR	'Tentat	iva	11', EOT
TENTATIVA_12					STR	'Tentat	iva	12', EOT
;=======; ; WORDS	======							
;======== LED			======	WORD	FFFFh			
MELHOR_JOGADA_L	CD				WORD	000Ch		
;###########;##INICIO				######## INICIO			#	
;##	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO		#
;##INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	#	
;##############	#######	#######	#######	########	#######	#####		
				ORIG	0000h			
				MOV MOV	R7, SP_	INICIO SP,R7		
				MOV	R6, INI	CIA_CURS	SOR	
				MOV		M[IO_CU		R],R6
				MOV MOV	R3, INT M[INT M	'_MASK 'ASK_ADDI	R],R	3
				JMP	INICIO_		,,	-

Nov 30, 17 23:54			sterMind.as	Page 4/18
;###############	########		###### RUPCOES #	
; ####################################	########			
INT1:		MOV	R6, 0001h  CALL ESCREVE_SEQ_JOG RTI	;Botao 1
INT2:		MOV	R6, 0002h ;Botao : CALL ESCREVE_SEQ_JOG RTI	2
INT3:		MOV	R6, 0003h  CALL ESCREVE_SEQ_JOG RTI	;Botao 3
<b>INT</b> 4:		MOV	R6, 0004h  CALL ESCREVE_SEQ_JOG RTI	;Botao 4
INT5:		MOV	R6, 0005h  CALL ESCREVE_SEQ_JOG RTI	;Botao 5
INT6:		MOV	R6, 0006h  CALL ESCREVE_SEQ_JOG RTI	;Botao 6
INTA:		MOV	R6, B00Bh ; Botao A	Ą
INTFF:	PUSH PUSH MOV SHL MOV MOV MOV MOV MOV POP POP	R5 R2 R2, M[LED] R2, 1 M[LED], R2 M[LEDS], R2 R5, 5 M[TEMP], R5 R5, 0001h M[CTRL_TEMP R2 R5	i de la companya de	
	#########	##########	************************************	
; ##	##			
ROTINAS ## ;##				

Nov 30, 17 23:54		Mas	terMind	l.as	Page 5/18
; ####################################	£###### £#####	#######	########		
; ####################################	#######		####		π
escreve_jogada_lcd: <b>mov</b>	•	M[MELHOI	R_JOGADA MOV MOV INC ADD MOV MOV RET	_LCD],R4 R6, POSICAO_LCD3 M[LCD_CURSOR],R6 R4 R4,48 M[LCD_ESCREVE],R4 R1,R4	
ESCREVE_LCD:	PUSH	R2	PUSH PUSH MOV MOV MOV CALL MOV MOV MOV POP POP POP RET	R3 R6 R6,POSICAO_LCD1 M[LCD_CURSOR], R6 R2, Frase_LCD1 CICLO_ESCRITA_LCD R6,POSICAO_LCD2 M[LCD_CURSOR], R6 R2, Frase_LCD2 CICLO_ESCRITA_LCD R6 R3 R2	
CICLO_ESCRITA_LCD: ESCRITA_LCD_ <b>LOOP</b> :	PUSH MOV CMP BR.Z	ESCRITA_	ESCRITA_ MOV INC INC MOV _LCD_LOO	M[LCD_ESCREVE] R2 R6 M[LCD_CURSOR]	
RETURN_ESCRITA_LCD:  ESCREVE_SEQ_JOG:	PUSH	R6	AND CMP POP BR.NZ ROR ADD MOV RET	R2, F000h R2,R0 R2 SEGUNDO_DIGITO R6, 4 R2,R6 R6,0	
SEGUNDO_DIGITO:	PUSH	R2			

Nov 30, 17 23:54		Mas	terMind	l.as	Page 6/18
			AND CMP POP BR.NZ ROR ADD MOV RET	R2,0F00h R2,R0 R2 TERCEIRO_DIGITO R6,8 R2,R6 R6,0	
TERCEIRO_DIGITO:	PUSH	R2	AND CMP POP BR.NZ ROL ADD MOV RET	R2,00F0h R2,R0 R2 QUARTO_DIGITO R6,4 R2,R6 R6,0	
QUARTO_DIGITO:	ADD	R2,R6	MOV RET	R6, R2	
; ######################		DISP	LAYS		#
APAGA_DISPLAYS:	MOV	M[DSP1],	MOV MOV MOV RET	M[DSP2], R0 M[DSP3], R0 M[DSP4], R0	
CONTAGEM_JOGADAS:	INC	R4	PUSH PUSH MOV DIV MOV MOV POP POP CMP JMP.Z	R2 R4 R2, 10 R4, R2 M[DSP4], R2 M[DSP3], R4 R4 R2 R4, 12 DERROTA ; Apos 12	tentativas(j
ogadas) o jogo termina			RET	DERROTA ; Apos 12	tentativas(j
; ####################################		CHAVE A	LEATORIA	#	
CHAVE_ALEATORIA:	MOV	R3, 4	MOV	R5, 0	
CICLO: GERADOR_ALEATORIO: AND	PUSH	R1 R1, 000		RO, R1 R1 ALTERNATIVA R1, 4	
ALTERNATIVA:	XOR		R1, Mas ROR	RESTO cara R1, 4	

Nov 30, 17 23:54		Mas	terMin	d.as	Page 7/18
RESTO:		MOV	R2, 5 PUSH AND MOV POP AND DIV INC ADD MOV ROR INC CMP BR.NZ RET	R1 R1, FFF0h R4, R1 R1, 000Fh R1, R2 R2 R4, R2 R1, R4 R1, 4 R5 R3,R5 RESTO	
;############; ;TEMPORIZADOR/INSE ;###################	RIR SEQUE	ENCIA JOGADO	R #		
INTRODUZIR_TENT:  INTRODUZIR_LOOP:	MOV MOV MOV MOV ENI MOV MOV MOV POP PUSH MOV CMP POP BR.Z	R6,5  R5, 5 M[TEMP], R5 R5, 1b M[CTRL_TEMP R5, FFFFh M[LED], R5 M[LEDS], R5 R4 R4, M[LED] R4, 0 R4 FIM_DO_TEMP	0	R5	
FIM_DO_TEMPO:	RET		CMP BR.NZ	R6, R2 INTRODUZIR_ <b>LOOP</b>	
;##############;; ;CONTAGEM X: Rotina;; ;; ;###############################	que comp na do	para os dígi mesma posic jogador e a ###################################	tos que ao entre gerada #######  PUSH AND AND CMP	estao # e a sequencia aleatoriamente #######  R2 R1, 000Fh R2, 000Fh R1, R2	##
CONTAGEM_X:		CALL	POP POP CALL.Z RET COMPARA ROR ROR CALL	R2 R1 MOV_X ACAO_X R1, 4 R2, 4 COMPARACAO X	

Nov 30, 17 23:54	Ma	sterMind.as	Page 8/18
;************************;  ;*	OOS X's:	ROR R1, 4 ROR R2, 4 CALL COMPARACAO_X ROR R1, 4 ROR R2, 4 CALL COMPARACAO_X ROR R1, 4 ROR R1, 4 ROR R2, 4 RET  **********************************	*
<i>;</i> **************	******	*****	55
MOV_X:	PUSH	R3 AND R3, F000h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_X4 PUSH R3 AND R3, 0F00h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_X3 PUSH R3 AND R3, 00F0h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_X2 PUSH R3 AND R3, 000F0h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_X2 PUSH R3 AND R3, 000Fh CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_X1	
MOV_X4:	ADD	R3, 3000h <b>CALL</b> RM_X <b>RET</b>	
MOV_X3:	ADD	R3, 0300h CALL RM_X RET	
<b>MOV_</b> X2:	ADD	R3, 0030h CALL RM_X RET	
MOV_X1:	ADD	R3, 0003h <b>CALL</b> RM_X <b>RET</b>	
; ************************************	RES:	**************************************	
	mas posicoes da	s duas sequencias	*
RM_X:	AND	R1, FFF0h	

Nov 30, 17 23:54	Mas	sterMind	d.as	Page 9/18
		AND RET	R2, FFF0h	
;####################################;# CONTAGEM O: Rotina que	compara	!####### os dígit		
# ; ###################################				
COMPARACAO_O: PUSH	R1			
		PUSH AND CMP BR.Z AND CMP POP POP CALL.Z	R2 R2, 000Fh R2, R0 RETORNO_ALTERNATIVO R1, 000Fh R1, R2 R2 R1 MOV_O	
RETORNO_ALTERNATIVO: POP	R1	POP RET	R2	
CONTAGEM_O:	CALL	COMPARA ROR CALL ROR	R1, 4 COMPARACAO_O R1, 4	
		ROR CALL ROR CALL ROR CALL ROR CALL ROR CALL	R2, 4 COMPARACAO_O R1, 4 COMPARACAO_O R1, 4 COMPARACAO_O R1, 4 COMPARACAO_O	

Nov 30, 17 23:54	Ma	sterMind.as	Page 10/18
		ROR R1, 4 ROR R2, 4 RET	
	's E REMOCA que coloca e remove o quencias	AO DOS PARES: * em R3 os O's * os digitos iguais * *	
MOV_0:	PUSH	R3 AND R3, F000h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_04 PUSH R3 AND R3, 0F00h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_03 PUSH R3 AND R3, 00F0h CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_02 PUSH R3 AND R3, 000Fh CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_02 PUSH R3 AND R3, 000Fh CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_02 PUSH R3 AND R3, 000Fh CMP R3, R0 POP R3 BR.Z MOV_01	
<b>MOV</b> _04:	ADD	R3,2000h SHR R1, 4 ROL R1, 4 SHR R2, 4 ROL R2, 4 RET	
<b>MOV</b> _03:	ADD	R3,0200h SHR R1, 4 ROL R1, 4 SHR R2, 4 ROL R2, 4 RET	
<b>MOV_</b> 02:	ADD	R3,0020h SHR R1, 4 ROL R1, 4 SHR R2, 4 ROL R2, 4 RET	
<b>MOV_</b> O1:	ADD	R3,0002h SHR R1, 4 ROL R1, 4 SHR R2, 4 ROL R2, 4 RET	
; ############################	#########	#############	

Nov 30, 17 23:54	Mas	terMind.as	Page 11/18
; # ; #		cos que sobraram na sequenc Na aleatoriamente	cia # #
VERIFICA_NULO:	PUSH R1	AND R1, 000Fh CMP R1, R0 POP R1 CALL.NZ MOV_NULO RET	
CONTAGEM_NULO:	<b>CALL</b> VERIFIC	ROR R1, 4 CALL VERIFICA_NULO ROR R1, 4 CALL VERIFICA_NULO ROR R1, 4 CALL VERIFICA_NULO ROR R1, 4 RET	
;* IMPLEMENTA ;* Sub-Rot ;* que nac	**************************************	* o numero de digitos * s seguencias *	
MOV_NULO:	PUSH	R3  AND R3, F000h  CMP R3, R0  POP R3  BR.Z MOV_NULO1  PUSH R3  AND R3, 0F00h  CMP R3, R0  POP R3  BR.Z MOV_NULO2  PUSH R3  AND R3, 00F0h  CMP R3, R0  POP R3  BR.Z MOV_NULO2  PUSH R3  AND R3, 00F0h  CMP R3, R0  POP R3  BR.Z MOV_NULO3  PUSH R3  AND R3, 000Fh  CMP R3, R0  POP R3  BR.Z MOV_NULO4	
MOV_NULO1:	ADD	R3, 1000h <b>RET</b>	
MOV_NULO2:	ADD	R3, 0100h <b>RET</b>	
MOV_NULO3:	ADD	R3, 0010h <b>RET</b>	
MOV_NULO4:	ADD	R3, 0001h <b>RET</b>	

Nov 30, 17 23:54		Mas	terMind	l.as	Page	12/18
;#####################					W W	
; ##	JANELA D	E TEXTO			##	
; #################	########	#####				
CICLO_ESCRITA: CICLO_ESCRITA_LOOP:	MOV I	R6 R3, M[R R3, EOT RETURN_			M[IO_ESCREVE],R3	
RETURN_ESCRITA:		CICLO_E R6	INC MOV SCRITA_I RET	R6 LOOP	M[IO_CURSOR],R6	
; ************************************	e escreve a pagi	na jan na inic	ela de t ial do E	texto * Programa	*	
MAIN_MENU:	1	PUSH	R6 <b>PUSH</b>	R2		
MASTERMIND: ;escreve a string do Tit		MOV	PUSH		CAO_TITULO	
			MOV MOV CALL ADD MOV CALL ADD MOV CALL ADD MOV MOV MOV CALL ADD MOV CALL CADD MOV MOV CALL	CICLO_E R6, 010 CICLO_E R6, 010 CICLO_E CICLO_E	0h M[IO_CURSOR],R6 R2,Mastermind2 SCRITA 0h M[IO_CURSOR],R6 R2,Mastermind3 SCRITA 0h M[IO_CURSOR],R6 R2,Mastermind3	
AUTORES: ;escreve a string 'Copyr	-	MOV		R6,POSI	CAO_COPYRIGHT	
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	9		MOV MOV CALL	CICLO_E	M[IO_CURSOR],R6 R2,COPYRIGHT SCRITA	
PRIMA_COMECAR: ;escreve a string de con	MOV		R6,POSI	CAO_PRIM	A_PARA_COMECAR	
, restore a sering ac con			MOV MOV CALL POP POP RET	CICLO_E R2 R6	M[IO_CURSOR],R6 R2,COMECAR SCRITA	
	tina que d tabela e d e o jogad	escreve o numer or tem	na jane o total	ela de te de tenta	xto * tivas *	

Nov 30, 17 23:54		Ма	sterMind	d.as	Page 13/18
NOVA_LINHA_TABELA:	ADD		R6, 020 MOV RET	00h M[IO_CURSOR], R6	
TABELA:		PUSH	R2 PUSH PUSH PUSH PUSH	R3 R4 R5 R6	
N_COLUNAS:		MOV	MOV MOV M[IO_CU MOV CALL INC ADD CMP	R4, 23 R6,POSICAO_TABELA JRSOR], R6 R2, ESTRUTURA_TABEI CICLO_ESCRITA R5 R6,0100h R5,R4	LA
			BR.NZ MOV MOV	· ·	ΓΑΤΙVA
			MOV CALL CALL	R2, TENTATIVA_1 CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA	
			MOV CALL CALL	R2, TENTATIVA_2 CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA	
			MOV CALL CALL MOV	R2, TENTATIVA_3 CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA	
			CALL CALL MOV	R2, TENTATIVA_4 CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA_5	
			CALL CALL MOV	CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA 6	
			CALL CALL MOV	CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA_7	
			CALL CALL MOV	CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA_8	
			CALL CALL MOV	CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA_9	
			CALL CALL MOV	CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA_10	
			CALL CALL	CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA	

Nov 30, 17 23:54		Mas	terMind	.as	Page 14/18
			MOV CALL CALL MOV CALL	R2, TENTATIVA_11 CICLO_ESCRITA NOVA_LINHA_TABELA R2, TENTATIVA_12 CICLO_ESCRITA	
			POP POP POP POP RET	R6 R5 R4 R3 R2	
; ************************************	ICIA INSE	GRIDA PEL	O JOGADO	R E O RESPETIVO RESUL'	TADO *
REPRES_RESULTADO:	CMP	R4, 0	CALL.Z CMP BR.Z ADD	POSICAO_RESULTADOS R4, 0 RESULTADO1 R5, 0200h	
RESULTADO1:	PUSH	R5	ROL CALL ROL CALL ROL CALL ROL CALL POP RET	R3, 4 ESCREVE_RESULTADO R3, 4 ESCREVE_RESULTADO R3, 4 ESCREVE_RESULTADO R3, 4 ESCREVE_RESULTADO R5	
POSICAO_RESULTADOS: MOV	,	R5,POSI	CAO_RESU MOV RET	LTADO M[IO_CURSOR],	, R5
ESCREVE_RESULTADO:	PUSH	R3	AND MOV CMP CALL.Z CMP CALL.Z CMP CALL.Z OPP CALL.Z POP ADD MOV RET	R3, 000Fh  M[IO_CURSOR], R3, 0003h ESCREVE_X R3, 0002h ESCREVE_O R3, 0001h ESCREVE_NULO R3 R5, 2  M[IO_CURSOR],	
ESCREVE_X:		MOV	R6, 'X' MOV RET	M[IO_ESCREVE], R6	
ESCREVE_O:		MOV	MOV RET	R6, 'O' M[IO_ESCREVE], R6	

Nov 30, 17 23:54		Mas	terMind	.as	Page 15/18
ESCREVE_NULO:	MOV		R6, '-' MOV RET	M[IO_ESCREVE], R6	
REPRES_CODIGO_JOG:	CMP	R4, 0	CALL.Z CMP BR.Z	POSICAO_CODIGOS R4, 0 CODIGO1	
CODIGO1:		PUSH	ADD R7 ROL CALL ROL CALL ROL CALL ROL CALL ROL CALL POP RET	R7, 0200h  R2, 4 ESCREVE_CODIGO R2, 4 ESCREVE_CODIGO R2, 4 ESCREVE_CODIGO R2, 4 ESCREVE_CODIGO R7	
POSICAO_CODIGOS:	MOV	R7,POSI	CAO_CODI MOV RET	GO_JOGADOR M[IO_CURSOR]	<b>,</b> R7
ESCREVE_CODIGO:	PUSH	R2	AND ADD MOV MOV POP ADD MOV RET	R2, 000Fh R2,48  M[IO_CURSOR] M[IO_ESCREVE], R2 R2 R7, 2  M[IO_CURSOR]	
;************************; * DERROTA: Rotina que ;* ;*********************************	escreve de tex	na janel to que o	la * jogador	perdeu *	
ESCREVE_DERROTA:	PUSH	R2	PUSH MOV MOV CALL CALL POP POP RET	R6 R6, POSICAO_DERROTA M[IO_CURSOR], R6 R2, FIM_DO_JOGO_MAU CICLO_ESCRITA ESCREVE_RECOMECAR R6 R2	
;************************; * VITORIA: Rotina que ;* ;*********************************	escreve de tex	na janel to que o	la * jogador	ganhou *	
ESCREVE_VITORIA:	PUSH	R2	PUSH MOV MOV MOV CALL	R6 R6, POSICAO_VITORIA M[IO_CURSOR], R6 R2, FIM_DO_JOGO_BOM CICLO_ESCRITA	

Nov 30, 17 23:54			Mast	terMind	d.as	Page 16/18
				CALL POP POP RET	ESCREVE_RECOMECAR R6 R2	
;*******************;  ;* RECOMECAR JOGO: ;* ;* ;*	Rotina	que		na jane de tex recome	la * to indicacoes para car o jogo	* *
ESCREVE_RECOMECAR:	PU	SH	R2	PUSH MOV MOV CALL MOV MOV MOV CALL	R6 R6, POSICAO_PRIMA_P M[IO_CURSOR], R6 R2, TRY_AGAIN CICLO_ESCRITA R6, POSICAO_PRIMA_P M[IO_CURSOR], R6 R2, TRY_AGAIN2 CICLO_ESCRITA	
	MOV MOV MOV POP POP	M[L	0000h ED], R5 EDS], R5 R6 R2	PUSH RET	R5	
;*****************;  * APAGAR JANELA:  ; * ; *******************************	Rotina q	ue ap	aga a ja. de te.	nela * xto tod	a	*
APAGAR_JANELA:	PU	SH	R2	PUSH PUSH MOV MOV MOV	R4 R6 R4, 1850h R6, 0000h R2, ''	
CICLO_APAGAR:	IN	c	R6	MOV MOV CMP BR.NZ POP POP POP RET	M[IO_CURSO M[IO_ESCRE R6, R4 CICLO_APAGAR R6 R4 R2	
	+########	#####			######################################	
;##	##					

Nov 30, 17 23:54		MasterMir	nd.as	Page 17/18
INICIO DO JOGO				
## ;##				
## ;##################################	#########	##################	##########	*******
	#########	#################		######################
INICIO_JOGO: INICIO_NOVO_JOGO:	CALL CALL		S	
		MOV MOV MOV	R1, 0 R2, 0 R3, 0	; ; ;Inicializacao da joga
da com todos os re	gistos a 0		·	, inicializada da jega
		MOV MOV	R4, 0 R5, 0	; ;
		MOV	R6, 0	<i>'</i> ;
		ENI PUSH	R6	
PRIMA_IA: terruptor A o prog ria)	rama incre	INC R1	; Enqua	anto nao for premido o in para gerar a chave aleato
,		CMP		R6, B00Bh ; Rotina que na
o permite o progra	ma avancar	enquanto o inter BR.NZ POP	-	±
		DSI	7.0	
		PUSH PUSH	R2 R3	
		PUSH	R4	
		PUSH CALL	R5 CHAVE_AI	LEATORIA ;Gerador da sequ
encia aleatoria e	colocacao		DE	<del>-</del>
		POP POP	R5 R4	
		POP POP	R3 R2	
		CALL	APAGAR_C	JANELA
		CALL PUSH	TABELA R5	
	MOV	R5, FFFFh	1(5	
		M[LEDS], R5 R5		
INTRODUZIR_R2:	ENI		_	
		PUSH CALL	R6 INTRODUS	ZIR_TENT ;Rotina que nao
permite o programa	avancar e	nquanto o jogador	nao introd	duzir a sua sequencia
		POP PUSH	R6 R4	
		R4, M[LED]		
		R4, R0 R4		
		DERROTA		
		DSI CMP		R2,R1
		JMP.Z		;Caso a sequecia gerada
aleatoriamente e a	ıntroduzi	da pelo jogador s	ejam iguais	s, o jogo segue um ramo '

Nov 30, 17 23:54	Maste	Mind.as	Page 18/18
<pre>de texto o da sequencia ins numero de jogadas , o jogo reinicia, a ;################## ############## ;##  FIM DO JOG ## ;## ;##</pre>	pi pi C. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C.	ALL CONTAGEM_JOGADAS	<pre>gador na janela G ;Representaca ;Contagem do Apos cada jogada de uma sequenci ####################################</pre>
	*#####################################	######################################	
DEKKUIA:		INICIO_N	OVO_JOGO
VITORIA:	C. C. Pi M C. P. C.	ALL.N  REPRES_RESULTADO ALL REPRES_CODIGO_JOU LIL ESCREVE_VITORIA BS  R5, M[MELHOR_JOG. R4, R5 BP R5 LLL.N ESCREVE_JOGADA_L	ADA_LCD]